

CBM 64/128

Copyright Druidcrest Music Ltd 1985. Vornals durch CRL herausgegeben.

Richard O'Briens

THE ROCKY HORROR SHOW

SPIELEN – NICHT TRÄUMEN!

Wählen Sie, ob Sie Brad Major oder seine Verlobte, Janet Weiss, spielen wollen, und retten Sie Ihren Partner vor einem Schicksal schrecklicher als der Tod: von Dr. Frank N. Furter versteinert zu werden! Zur Rettung müssen Sie die De-Medusa-Maschine (das einzige Mittel, mit dem sich die Versteinering rückgängig machen läßt,) wieder zusammenbauen und aktivieren.

Die Maschinenteile sind im ganzen Schloß verstreut. Ihre Aufgabe ist es, die Teile zu finden und neben Ihren versteinerten Partner auf die Bühne zu legen.

Frankie weiß, daß Sie versuchen werden, Ihren Partner zu retten, und es amüsiert ihn, Ihre kläglichen Bemühungen zu beobachten.

Es kommt sehr auf die Zeit an, denn das gesamte Schloß ist ein getarntes Raumschiff, und der Countdown hat begonnen.

Brad, Janet und Frankie sind nicht allein im Schloß. Es wird auch von verschiedenen anderen Gestalten bevölkert:

Riff Raff	– der wahnsinnige, bucklige Butler
Magenta	– Hausangestellte, Riffs Schwester
Columbia	– Gruppe
Rocky Horror	– Eine Kreatur
Eddie	– ein mißlingenes Experiment im tiefgefrorenen Zustand, das gelegentlich auftaucht und dann wiederbelebt werden muß, (Ein Rocker und Freund von Columbia.)

Ob diese Kreaturen gefährlich sind oder nicht, überlassen wire Ihrer Beurteilung.

geben Ihnen jedoch drei Ratschläge: Gehen Sie nicht in die Nähe des Schlafzimmers, wenn Frank in der Nähe ist. Sie haben nur ein Leben–schützen Sie es – und, was am wichtigsten ist:

SPIELEN – NICHT TRÄUMEN!

OPTIONEN

Auf die Frage "Do you wish to be Brad or Janet" drückt man entweder "B" oder "J", um die gewünschte Rolle zu wählen.

STEUERUNG

A	– Aufwärts	M	– Links	SPACE	– Aufnehmen/aktivieren
Z	– Abwärts	M	– Rechts	P	– Pause

oder Joystick Port 2

LADEANWEISUNGEN

SHIFT/RUN/STOP gleichzeitig drücken

LADEANWEISUNGEN:

SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Im Jahre 2199 geriet das Raumschiff 'Epic' in einen Plasmasturm und wurde durch eine Raumverschlebung ins Unbekannte befördert. Während des Sturms erlitt 'Epic' Schaden und mußte zu Reparaturzwecken auf einem scheinbar unbewohnten Planeten landen.

Während des Aufenthaltes auf dem Planeten wurde das Raumschiff durch eine fremdartige Lebensform (ALF) infiziert, ohne daß die Mannschaft es bemerkte.

Erst nach Beendigung der Reparaturarbeiten, als das Raumschiff bereits auf der Heimfahrt nach Altontron war, machten sich die ALFs bemerkbar. Eine Untersuchung durch die medizinische Abteilung ergab folgendes:

- Die ALFs waren am Anfang eine Art Virus mit einer Inkubationszeit von 12 Tagen.
- Danach machten sie eine Metamorphose durch und wurden zu Schleimflecken mit der Fähigkeit, sich zu bewegen und zu wachsen.
- Nach kurzer Zeit wuchsen sie zu gefährlichen Schleimmonstern heran.
- Schließlich wurden sie zu riesigen, schleimwerfenden Monstern, emige mit der Eigenschaft, sich unsichtbar zu machen.

Mehrere Besatzungsmitglieder waren durch Kontakt mit den ALFs bereits umgekommen, als der Kapitän des Raumschiffes Befehl zum Verlassen des Schiffes gab. Die Besatzung flog zu einem nahen Planetoiden, um dort auf Rettung zu warten.

Das letzte bsatzungsmitglied, das das Raumschiff verließ, aktivierte das Räumungssystem, so daß die an Bord befindlichen ALFs von den Servo-Droiden verfolgt und vernichtet wurden. Beim Anblick eines ALFs zerstorten sich die Servo-Droiden selbst und ließen ihre Energiezellen zurück.

Auch wurde ein SOS-Ruf aktiviert: TSS – EPIC AN UFF KOMMANDO

SCHIFF VON ALFS ÜBERLAUFEN
N.E.I.L. SENDEN
DROIDEN VERNICHTEN ALLES LEBEN FÜR AAAAAARRHHH!!

Spielen Sie den Soldner N.E.I.L., halb Mensch, halb Roboter, der Bereiche betreten kann, in denen kein Mensch überlebt.

Sie erreichen TTS EPK, werden an Bord transportiert und machen sich daran sämtliche ALFs vom Schiff zu entfernen, um der Besatzung die Rückkehr auf das Schiff und die Rückreise zu ermöglichen.

Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie drei Symbole. Von oben nach unten gesehen handelt es sich um:

SAUERSTOFFZÄHLER – Wenn dieser auf 0 fällt, verliert N.E.I.L. ein Leben. Wenn Sie 1 Energiezelle haben und diese in den Zähler übertragen, blinkt das Symbol.

MUNITIONSZÄHLER – Wenn dieser auf 0 fällt, haben Sie keine Munition mehr. Wenn Sie zwei Energiezellen haben, wird der Munitionszähler durch Drücken der Leertaste weitergestellt.

'SMARTE' BOMB E – Diese erfordert 3 Energiezellen. Sie wird durch Drücken der Leertaste aktiviert, worauf sie alle im Zimmer befindlichen ALFs zerstört.

So liegen also die Dinge – sind Sie zur Übernahme der Mission bereit?

Viel Glück!

STEUERUNG:

Feuer	– Feuer-Laser	P	– Pause Ein/Aus
Leertaste	– Spielbeginn	RUN/STOP	– Spielabbruch

Ladeanw/Weisung:

SHIFT/RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Nach erfolgloser Karriere als Steuerberater beschloß Wheems,s Lowendomp zu werden, doch auchdas Zirkusleben war ihm zu monoton, so daß er sich zur Laufbahn eines Vampirjägers entschloß. Heute steht er vor seiner schwierigsten Aufgabe.

Nur mit einer schnellfeuernden Knoblauchpistole und einer Spezial-Knoblauchperle bewaffnet ist er in das Schloß der Vampirinnen eingedrungen. Er muß sich durch die 6 lebensgefährlichen Stockwerke des labyrinthartigen Schlosses kämpfen. Von allen Seiten wird er von Fledermausen mit scharfen Zähnen, stupiden Frankensteinmonstern und hungrigen Vampirinnen angegriffen, und aus jedem Stockwerk muß er eine lebenswichtige Waffe mitnehmen. Gelegentliche Flaschen mit Blut zur Aufstockung seines arg mitgenommenen Blutvorrats und ein paar umherliegende Knoblauchbomben reichen vielleicht eben, um Wheems am Leben zu halten, doch das Schlimmste kommt noch. Im letzten Stockwerk des Schlosses lauert die Große Vampirin selbst, und Wheems kann sie nur vernichten, wenn er auf dem hindernisreichen Weg dorthin alle erforderlichen Waffen eingesammelt hat. Dann muß er sich wieder durchkämpfen, um aus dem Schloß zu entkommen. Er hat nur ein Problem: am Leben zu bleiben!

DAS SPIEL

Die Stockwerke sind alle nach verschiedenen Plänen ausgelegt und haben Korridore und Zimmer, die voll von Särgen und scheußlichen, blutsaugenden Wesen sind. Vorsicht bei den verborgenen Türen in den Wänden und den Zaubertransportblöcken im Fußboden! Wheems' Knoblauchpistole feuert derat winzige Knoblauchteilchen, daß seine Munition fast unbegrenzt ist. Zudem kann er Schlüssel (für eventuell abgeschlossene Türen), erfrischende Flaschen mit Blut für seine sinkende Blutmenge und ein paar umherliegende Knoblauchbomben mitnehmen.

Knoblauchbomben verjagen die Unwesen vom Bildschirm. Die Spezial – Knoblauchperle macht Wheems auf kurze Zeit immun gegen die Blutsauger, und er kann sie nehmen, wann er will – vielleicht am Anfang, um sich an das Spiel zu gewöhnen, oder später, wenn es hart auf hart geht!

Nachdem Wheems die Blutsauger von Bildschirm verjagt hat, kommen die Särge dran; dies hilft, die Blutsauger fernzuhalten, insbesondere die Fledermause, die sich gern um die Särge sammeln. Vampirinnen sind aber viel widerstandsfähiger – und clever!

Die Waffen, die Sie zur Vernichtung der Großen Vampirin brauchen, sind in Kästen – in jedem Stockwerk einer. Die fünf Waffen sind: ein Pfahl, ein Hammer, ein Stück Mega-Knoblauch, ein Spiegel und ein Kruzifix.

Wenn Wheems die Große Vampirin tötet, muß er schnellstens aus dem Schloß fliehen. Die Unwesen aller Stockwerke sind über den Tod ihrer Führin natürlich sehr aufgebracht, und Wheems muß sich auf das Schlimmste gefaßt machen!

Nach dem Laden ist das Spiel menügesteuert.

Wählen Sie Tastatur oder Joystick. Tippen Sie die Anfangsbuchstaben ihres Namens ein, drücken Sie RETURN und los geht's! Ausgehend vom Grundmenü lassen sich folgende Veränderungendurchföhren:

Beim Spiel über Tastatur kann man die Tasten neu bestimmen. Um ohne Ton zu spielen, wählt man "Freeze Frame".

Den Schwierigkeitsgrad wählt man über die Zahnleiste – "Fang length" (1-3) – je länger die Zahne desto schneller saugen sie ihr Blut!

Um die Neubestimmungsoptionen zu durchlaufen, drückt man RETURN. Wenn alle Wahlen getroffen sind, erscheint wider das Grundmenü.

Ohne Neubestimmung ist die Steuerung wie folgt:

Links	– Z	Knoblauchbombe	– G
Rechts	– X	Spezial-Knoblauchperle	– S
Abwärts	– N	Freeze Frame	– F
Aufwärts	– B	Silent Fright	– W
Feuer	– M	Fang Length	– L

oder Joystick für die Rechtssteuerung und die Feuertaste zum Feuern der Knoblauchpistole.

BILDSCHIRM-ANZIGHE

Von links nach rechts, in den Falten der Vampirflügel, erscheint die folgende Anzeige:

Blutmenge:	Beginnt bei 1000 und fällt rasch
Schlüssel:	Die Zahl zeigt an, wieviele Sie tragen.
Knoblauchbomben:	Die Zahl zeigt an, wieviele Sie tragen.
Stockwerke:	Gibt an, in welchem Stock des Schlosses Sie sind.
Punktezahl:	Anzeige der aktuellen und der Gesamtpunkte.

Wen Sie während des Spiels die fünf verschiedenen zur Vernichtung der Großen Vampirin benötigten Waffen finden und mitnehmen, erscheinen sie jeweils zwischen den Falten der Flügel.

NOSFERATU DER VAMPIR

von Piranha

Ladeanweisung:

SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drücken

Ihr Kampf gegen den Vampir besteht aus drei Teilen:

DRAKULAS SCHLOß

Sie sind Jonathan Harker, ahnungsloser Angestellter des Hausmaklers Renfield. Graf Drakula will in Ihrer Heimatstadt, Wismar, ein Haus kaufen. Sie sind ins Schloß Drakulas geschickt worden, um den Kaufvertrag abzuschließen – da wird Ihnen klar, wer der Graf wirklich ist – ein Vampir!

Sie müssen schnelle Arbeit leisten, um sich selbst und die Einwohner von Wismar vor der Macht des Grafen zu bewahren. Wenn Nosferatu in das Haus einzieht, wird er schließlich die ganze Stadt in seine Gewalt bekommen und die unschuldigen Bewohner in Vampire verwandeln!

Sie haben die Eigentümerurkunde für das Haus auf dem Tisch liegen lassen – doch sie is verschwunden! Sie müssen sie wiederfinden und so schnell wie irgend möglich fliehen. Am gefährlichsten ist Nosferatu in der Nacht, wenn die Türen des Schlosses abgesperrt sind. Erst bei Tageslicht gibt es eine Fluchtmöglichkeit, denn dann hält sich der Vampir versteckt. Vorerst aber haben Sie mit vampirischem Geier, pestverseuchten Ratten und mit Halluzinationen, die sich Nosferatu zu Ihrer Verwirrung ausgedacht hat, zu kämpfen.

Es gibt zwar Waffen und andere Gegenstände, die Ihnen helfen zu überleben, doch Sie müssen sie finden, und der Kampf gegen das fürchterliche Geier erschöpft Ihre Kräfte.

DIE STADT WISMAR

Hier haben Sie Jonathan Harker, Lucy Harker und van Helsing (Lucys Schwager und Verehrer). Zum Wechsel der Personenkontrolle ist 1, 2 oder 3 zu wählen.

Nosferatu hat es wegen Lucys besonderer Attraktion nach Wismar gezogen. Was Jonathan, ihr Mann, und van Helsing nicht wissen, ist, daß sie die einzige Person ist, die Nosferatu vernichten kann. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie Lucy am Leben erhalten.

Um sowohl Lucys Leben zu retten und die Wismarer zu schützen, müssen die beiden Männer die steigende Zahl der pestverseuchten Ratten vernichten und die Bewohner, die schon unter der Macht des Vampirs sind, töten oder zurückhalten. Während des Spiels findet eine Volkszählung statt, um Ihren Erfolg zu messen.

Bedenken Sie, daß Nosferatu, wenn er die Urkunde für das Haus noch hat, eine sichere Basis für seine Blutjagd besitzt und sehr mächtig ist. Wenn es Ihnen im ersten Teil des Spiels gelungen ist, die Urkunde aus dem Schloß zu retten, muß der Graf auf den Straßen unterwandern und Schutz vor dem Tageslicht suchen, wo er kann – in leeren Häusern, Kellern u.s.w.

Wenn Nosferatu lange genug gefangen gehalten wird, ohne Opfer zu finden, wird sein Blutdurst stärker und sein Verlangen nach Lucy unbefrerschar. Jetzt ist Ihre Gelegenheit, ihn in Lucys Haus und schließlich in sein Verderben zu locken.

Wenn Nosferatu die Hausurkunde nicht hat, kann es sein, daß er versuchen wird, sie in seinen Besitz zu bekommen, indem er Renfield, den Makler aufsucht. Renfield, der inzwischen traurngweise in einer Anstalt für Geisteskranke ist, könnte Nosferatus Bitte gewähren. Jonathan und van Helsing müssen mit Renfield schützen, indem sie rund um die Anstalt Knoblauch legen. Diese Aufgabe müssen sie gewissenhaft ausführen, denn in seinem schwankenden Gemütszustand könnte Renfield all ihre Arbeit zunichte machen.

Welche Hilfsmittel haben Sie in Ihrem endlos scheinenden Kampf gegen die wachsende Bedrohung durch die Vampire und die Pest in der Stadt? Knoblauch hält wohl die Vampire zurück, doch um sie zu töten, brauchen Sie Marienpfeile. Diese stehen aber nicht unbedingt gerade bereit, also müssen Sie improvisieren.

Als Angestellter des Maklers hat nur Jonathan die Möglichkeit, zu diesem Zweck geeignete Gegenstände ausfindig zu machen.

Wenn es Ihnen gelingt, Lucy sicher zu Ihrem Haus zu bringen, müssen Sie herausfinden, wo Nosferatu sich aufhält und ihn mit sich locken. Nun beginnt der letzte Teil der harten Probe.

LUCYS HAUS

Sie, als Lucy, sind der einzige Mensch, der den Vampir vernichten kann. Jonathan und van Helsing wissen nichts davon und werden mit den besten Absichten versuchen, Sie von Nosferatu fernzuhalten. Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie sie in Ihrem Haus einschließen. Bedenken Sie, daß die beiden Männer außer ihrer gemeinsamen Jagd auf die Vampire auch die Liebe zu Lucy gemeinsam haben. Wenn Sie die Männer eingeschlossen haben, können Sie Drakula für die letzten Stunden ihres Alpträums mit in Ihr Zimmer im Ostflügel des Hauses nehmen. Wenn es Ihnen gelingt, Drakula bis zur Morgendämmerung bei sich zu behalten, wird seine Macht gebrochen sein.

TASTEN IM PROGRAMM BELEGBAR.

Copyright della Druidcrest Music Ltd 1985. Gta pubblicato dalla CRL

Richard O'Briens

THE ROCKY HORROR SHOW

NON SOGNARE, GIOCA

Tu devi fare la parte di Brad Majors o della sua fidanzata Janet Weiss (a scelta) e salvare il tuo partner da un destino peggiore della morte. Tramutato in pietra dal Dr Frank N Furter. Per riuscirci, dovrai ricomporre la Macchina De-Medusa, (l'unica cosa che può annullare gli effetti della pietrificazione) e attivarla.

Le varie parti della Macchina, sono disperse intorno al castello, e il tuo compito è di ritrovarle e metterle sul pavimento accanto al tuo partner pietrificato.

Frank e a conoscenza del tuo tentativo di salvare il tuo partner, e si diverte ad osservare i tuoi sforzi affannosi.

Il tempo è cruciale, poiché il castello è in realtà una nave spaziale camuffata e il conto alla rovescia a già iniziato

Brad, Janet e Frank non sono soli, però perché nel castello si aggirano

Riff Raff	– un maggiordomo gobbo maniaco
Magenta	– una domestica, sorella di Riff Raff
Columbia	– un gruppetto
Rocky Horror	– una creatura
Eddie	– un esperimento fallito, ibernato, che ogni tanto si scioglie e deve quindi essere riattivato (e anche un roccettaro e amichetto di Columbia.)

Se questi siano pericolosi o no, lo lasciamo a te da scoprire. Comunque, eccoti 3 consigli: non avvicinarti alla camera da letto quando c'è Frank nei paraggi. Ricordati che hai una sola vita, quindi fai attenzione. Ma la cosa più importante è:

NON SOGNARE, GIOCA.

OPZIONI

Quando ti viene chiesto "Vuoi essere Brad o Janet" premi "B" oppure "J", a seconda di quello che vuoi.

TASTI

A	– Su	M	– Destra
Z	– Giù	Barra	– Raccoglie/Attiva
N	– Sinistra	P	– Pausa

oppure Joystick in fessura 2

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

premere contemporaneamente i tasti SHIFT/RUN/STOP

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

Nell'anno 2199, la nave spaziale 'Epic' incappata in una tempesta di plasma, era finita fuori rotta in un vortice spaziale, e da qui, in temtori sconosciuti. A causa dei danni subiti durante la tempesta, la 'Epic' era stata costretta ad atterrare su un pianeta apparentemente deserto, per effettuare delle riparazioni.

Finite le riparazioni, la nave riprese la strada di casa verso Altontron, e fu allora che ci si accorse della presenza di ALF. L'e analist del centro medico dettaro i seguenti risultati:

- ALF era una creatura simile a un virus, con un periodo di incubazione de 12 giorni.
- Dopo 12 giorni, si trasformava in pozze di poltiglia can capacità di crescita e di movimento.
- Dopo un breve periodo, diventava un mostro di poltiglia ambulante.
- La trasformazione finale risultava in un grosso mostro che tirava poltiglia, e in alcuni casi con il potere di di diventare invisibile.

Diversi membri dell'equipaggio erano stati uccisi al contatto con ALF. Il capitano della Epic dette, quindi, l'ordine di abbandonare la nave e l'equipaggio si teleportò su un planetotide nei paragi in attesa di soccorsi. L'ultimo membro dell'equipaggio, prima di abbandonare la nave, attivò il sistema di pulizia. I cui servo droidi si misero subito a dare la caccia e a distriggere gli ALF presenti a bordo. Nell'incrinare un ALF si autodistruggevano, lasciandosi dietro le loro cellule di energia.

Inoltre, era stato attivato anche un messaggio di soccorso:

TSS EPIC AL COMANDO ELLA FEDERAZIONE DEI PLANETI UNITI NAVE INVASA DA ALF
INVIARE N.E.I.L.
I DROIDI STANNO UCCIDENDO TUTTE LE FORME DI VI... AAAAAARRHHH!!

Tu fai la parte di N.E.I.L., il mercenario mezzo uomo e messo robot che poteva andare là dove nessun uomo poteva.

Arrivato sul posto dove era la TSS EPIC, ti sei teleportato a bordo per ripulire la nave dagli ALF e permettere all'equipaggio di fare ritorno e continuare il viaggio.

In basso a destra sullo schermo, ci sono tre icone. Dall'alto verso il basso queste sono:

CONTATORE OSSIGENO – Se arriva a 0, N.E.I.L. perde una vita. Se hai una cellula di energia e trasferisci l'energia in questo contatore, l'icona prende a lampeggiare.

CONTATORE MUNISIONI – Se arriva a 0, rimani senza munizioni. Se hai due cellule di energia, premendo la barra fai aumentare il contatore.

BOMBA INTELLIGENTE – Questa richiede 3 cellule di energia. Premendo la barra per attivare, uccide tutti gli ALF nella stanza.

Questo è tutto. La missione è tutta tua, se accetti.

Buona fortuna.

TASTI:

Joystick in porta 2

Fuoco	Spara i Laser
Barra	Inizia il Gioco
P	Pausa
Run/Stop	Abbandona

Istruzioni di caricamento:

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

Weems, un ragioniere fallito diventato donatore de leoni, trovando la vita del circo troppo noiosa, aveva deciso di intraprendere la carriera di cacciatore di vampiri. E qui, adesso, si trova a dover affrontare la sua sfida più dura.

Armato solo di un fucile a tiro rapido di aglio e di una sola pillola intelligente di algio, egli si è introdotto nella Casa della Vampiresse. Weems deve adesso aprirsi la strada sparando per sei livelli letali, all'interno di pipistrelli dai denti aguzzi, da Frankenstein semi-deidenti e da fameliche Vampresse. Weems deve raccogliere un arma vitale in ciascun livello. Ogni tanto, per aiutarlo conto dei globuli che diminuisce rapidamente, e anche alcune sporadiche bombe all'aglio, ma gli orron peggiori devono ancora arrivare.

Nell'ultimo livello della Casa, è in agguato la Grande Vampiresse. Weems può sperare di distruggerla solo se ha raccolto tutte le armi occorrenti durante la terribile avanzata verso la sua tana. Spodiche dovrà combattere ancora per uscire dalla Casa. In tutto, Weems ha un solo piccolo problema. Restare vivo!

IL GIOCO

Ogni livello ha la propria disposizione di stanze e comodi ingombre di bare e pieni di creature succhiasangue. Stai attento alle porte nascoste nel mun e ai riquadri trasportatori magici sul pavimento. Il fucile ad aglio di Weems Spara partecelle di aglio talmente minute che le munizioni sono praticamente senza fine. Egli può anche raccogliere chiavi (per qualunque porta chiusa), fiasconi di sangue per restaurare il diminuito conto dei globuli, e le poche bombe ad aglio sparse qua e là.

Le bombe all'aglio ripuliscono lo schermo dalle creature. In più, Weems può ingoiare la sua unica pillola intelligente all'aglio in qualsiasi momento, per essere brevemente immunizzato contro i succhiasangue. Questo può essere utile sia all'inizio, per permettersi di abituarsi al gioco, o alla fine, quando le cose si fanno davvero critiche!

Una Volta ripulito lo schermo dai succhiasangue, puoi sparare sulle bare. Questo aiuta a tenere sgombrò il terreno, anche perché i pipistrelli tendono a radunarsi intorno. Le vampresse, poi, sono ancora più difficili da uccidere, e sono pure intelligenti.

Gli oggetti che ti occorrono per uccidere la Grande Vampiresse, si trovano in caselle, una per livello, e contengono un picchetto di legno, un mazzuolo, un mega pezzo di aglio, uno specchio e un crocifisso.

Se Weems nesce ad uccidere la Grande Vampressa, dovrà ruggire dalla Casa alla scelta. La creatura impazzita dalla rabbia per la morte del loro capo non saranno certo tenere, per cui c'è da aspettarsi il peggio!

Una volta caricato, il gioco è guidato da menù.

Seleziona le opzioni tastiera o joystick. Batti le te iniziali, premi RETURN a dai inizio alla battaglia! Sul menù iniziol, trovi l'opzione per ridefinire che puoi usare per ognuno dei seguenti:

ridefinire tasti per gioco con tastiera:

selezionare "Silent Fright" (Paura Muta) per scena muta;

selezionare "Freeze Frame" (Blocca Fotogramma) per la pausa;

scegliere "Fang Length" (Lunghessa Zanne) (1-3) per livello di difficoltà – più lunghe ie zanne, più il sangue viene bevuto in fretta!

Per girare tra le opzioni da ridefinire, basta premere RETURN

Quando hai finito, torni al menù di inizio

I default del gioco sono i seguenti:

Sinistra	– Z	Bomba all'Algio	– G
Destra	– X	Aglio Intelligente	– S
Giù	– N	Blocca Fotogramma	– F
Su	– B	Paura Muta	– W
Fuoco	– M	Lunghessa Zanne	– L

oppure usa il joystick per i controlli direzionali e il bottone di fuoco per sparare a volontà.

NOSFERATU IL VAMPIRO

Ed Piranha

Istruzioni di Caricamento:

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

La tua lotta per sconfiggere il Vampiro è composta di tre parti:

IL CASTELLO DI DRACULA

Tu fai la parte di Jonathan Harker, un tranquillo impiegato della Agenzia immobiliare Renfield. Il Conte Dracula desidera acquistare una casa nella tua città, Wismar. Tu sei stato mandato al suo castello per definire il contratto, ma qui ti accorgi della vera identità del Conte – egli è un Vampiro!

Adesso devi agire alla svelta, per proteggere te stesso e gli abitanti di Wismar dal suo potere. Se Nosferatu si trasferisce nella nuova casa, in breve tempo avrà tutta la città in suo potere, e trasformerà gli inconsapevoli cittadini in altrettanti vampiri!

I documenti della cas, che avevi appoggiato sul tavolo della sala da pranzo, sono scomparsi. Li devi ritrovare e fuggire al più presto che puoi. Di notte, Nosferatu diventa pericolosissimo e i cancelli del castello vengono bloccati. Non ti sarà possibile fuggire fino all'alba, quando oio, il Vampiro ritorna a giocare. Nel frattempo, te la devi vedere con bestie vampira, con ratti appestati e con allucinazioni create da Nosferatu per confonderti.

Per aiutarti a sopravvivere, puoi trovare armi e altri oggetti, ma la lotta con le mostruose bestiacce consumerà le tue energie.

LA CITTÀ DI WISMAR

In questa parte, sei in controllo di Jonathan Harker, Lucy Harker e van Helsing (cognato e spasmante di Lucy). Per il controllo del personaggio, scegli 1, 2 o 3.

Frankie sabe que Vd. tratara de rescatar a su companero/a y le divierten sus débiles esfuerzos.

No hay tiempo que perder pues el castillo entero es una nave espacial disfrazada y ha empezado ya la cuenta a cero.

Brad, Janet y Franki no estan solos en el castillo. Por alli andan tambien:

Riff-Raff, un coicovado mayordomo maniaco-depresivo.

Magenta, una sirvienta, hermana de Riff.
Columbia, una 'groupie'.
Rocky Horror, un engendro.
Eddie, un experimento fallido, colgado en un congelador, que tiende a deshelerse de vez en cuando por lo que necesita ser reactivado. (Es tambien un roquero y novio de Columbia.)

El que si son peligrosos o no lo dejamos a que lo descubra Vd., pero le damos 3 consejos: no se acerque al dormitorio cuando Frankie anda por ahi; Vd. cuenta con sólo una vida, así, pues, tenga cuidado; pero sobre todo:

NO LO SUENE, JUEGUELO.

OPCIONES
Cuando se le pregunte "Quiere ser Brad o Janet?" pulse 'B' o 'J', respectivamente.

TECLAS:

A	→ Arriba	M	Espacio	→ Decha
Z	→ Abajo			→ Coger/Activar
N	→ Izda	P		→ Pausa

INSTRUCCIONES DE CARGA:
Escriba LOAD ~ ~ y pulse ENTER.

N.E.I.L.

INSTRUCCIONES DE CARGA
MARQUE LOAD ~ ~, ENTONCES ENTER.

En el año 2199, la astronave 'Epic', fue forzado por una tormenta de plasma a abandonar su rumbo a través de una alabeo espacial hacia espacio desconocido.

Debido a las averías sufridas durante la tormenta, 'Epic' ha sido obligado a tomar tierra en un planeta aparentemente desierto para llevar a cabo urgentes reparaciones.

Mientras estaba en el planeta, la aeronave, sin el conocimiento de la tripulación, ha sido infectado por una vida ajena (ALF).

Una vez hechas las reparaciones, la aeronave despeg a su base en Altonttron. Fue entonces cuando se dieron cuenta de ALF.

Investigación de ALF por el centro médico produce la siguiente información:

1) ALF es un ser tipo virus con un período de incubación de 12 días.
2) Después de 12 días, se transforma en charcos de cieno que pueden crecer y moverse.
3) Después de cierto tiempo corto, se convierten en un monstruo de cieno ambulante.
4) La metamorfosis final es en un gran monstruo con la capacidad de lanzar cieno, algunos de los cuales poseen el poder de hacerse invisibles.

Varios de la tripulación han muerto al tocar el ALF. El Capitan del 'Epic' ha dado la orden de abandonar la aeronave y de teleportar la tripulación a un planetóide cercano y allí esperar el rescate.

El último que salga de la tripulación, activa el sistema de Limpieza cuyos robots Servo perseguirán y destruirán so lamente los ALF de la aeronave. Cuando se alimentan de ALF, se autodestruyen, dejando detrás sus unidades de energía.

Tambien se activa un mensaje de socorro:

TTS – EPIC AL CUARTEL GENERAL UFP
AERONAVE INFESTADA POR ALF
ENVIEN N.E.I.L.
ROBOTS MATANDO TODA VIDA AAAAAARRRRHH!!

Toma la parte de N.E.I.L. el mercenario mitad ser humano, mitad robot cyborg, capaz de ir donde no lo puede hacer un ser humano.

Al llegar donde esta la Epic, le has teleportado a bordo para eliminar a ALF y permitir que la tripulación vuelva y continúe su viaje.

Al lado derecho de la pantalla hay tres símbolos. De arriba a abajo estos son:

CONTADOR DE OXIGENO – Si alcanza 0, N.E.I.L. pierde una vida. Este simbolo destellera si 1 unidad de energia transfiere su energia a él.

CONTADOR DE MINICIONES – Si alcanza 0, no tienes municiones. Si tuvieras dos unidades de energia, pulsando 'space' hará subir al contador.

BOMBA SMART – Aquí necesitas 3 unidades de energia. Pulsando 'space' para activarla; destruirá todo el ALF en la habitacion.

O sea que hay lo tienes, la mision es tuya, si la aceptas.

Buena Suerte.

TECLAS:

→ Q	Fuego Lazer	→ SPACE
→ O	Return	→ Empezar de nuevo
→ K	Caps Shift	→ Pausa On/Off
→ A	Break	→ Abandonar juego

Interfície 2, Kempston y joystick cursor son compatibles.

MR. WEEMS Y LAS VAMPIRAS

Instrucciones de carga:
Marque LOAD ~ ~ y entonces pulse tecla ENTER.

Weems, un contable fracasado que se hizo domador de leones, encontro la vida de circo demasiado aburrida. Decidió entonces dedicarse a la caza del vampiro. Ahora tiene que hacer frente a su desafío mas feroz.

Armado solamente con un rifle de tiro rápido de ajo y una píldora nada más de ajo vivo, ha forzado su entrada en la Mansion de las Vampiras. A tiro limpio, Weems debe atacar los ses niveles mortíferos de la laberinta Mansion. Bajo ataque por todos los costados por murciélagos de afilados colmillos, atemorizados monstruos Frankensteinicos y hambrientas Vampiras, Weems tiene que recoger en cada nivel una arma esencial. Algunas botellas de sangre para compensar la rapida caída de su recuento sanguíneo y ciertas bombas de ajo espaciadas por la Mansion podrán ayudar a Weems a sobrevivir, pero el colmo de los horrores le espera todavía. En el último nivel de la Mansion está al acecho la Gran Vampira; solamente podrá destruirla Weems si en su jornada batalladora hacia la guardia ha podido recoger todas las armas que son necesarias. Entonces tiene que batirse para salir de la Mansion. Weems solo tiene un problema. Sobrevivir!

El Juego

Cada nivel tiene su propio trazado de pasillos y habitaciones llenos de ataudes y animaluchos chupa-sangre. Cuidado con puertas secretas en las paredes y bloques mágicos transportadores en los suelos. El rifle dispara trozos tan chicos de ajo que sus municiones casi no tienen fin. Puede tambien recoger llaves (para cualquier puerta cerrada), refrescantes botellas de sangre para realzar su recuento sanguíneo que decae, y unas cuantas bombas de ajo que hay por ahi.

Bombas de ajo borran los animaluchos de la pantalla. Weems tambien puede tragarse su unica píldora de ajo vivo para volverse inmune a corto plazo contra los animaluchos chupa-sangre. Esta píldora puede ser útil al principiar el juego para acostumbrarse a él, o más tarde cuando las cosas se ponen verdaderamente serias!

Una vez eliminados los animaluchos de la pantalla, puedes hacer volar los ataudes. Esto te ayudará a mantener el área despejada porque sobre todo los murciélagos se amontonan a su alrededor. Las Vampiras son todavía mas difíciles de matar y son muy listas!

Los objetos que necesitas encontrar para matar a la Gran Vampira se encuentran en cajas, una en cada nivel. Los cinco son: una estaca, un mazo, un trozo de mega-ajo, un espejo y un crucifijo.

Si Weems matase a la Gran Vampira, necesitara escapar rapidamente de la Mansion. Los enrabados animaluchos que se encuentran en todos los niveles no les hace ni pizca de gracia que se carguen a su jefe; Weems puede esperar una dura pelea!

Una vez cargado, el juego funciona por menu .

Elija las opciones de joystick o teclado. La opción de joystick es Kempston y compatible con Interface II. Pulse sus teclas, dele a ENTER y a batallar! Use la opción de cambiar en el menu inicial para cualquiera de lo siguiente:

Teclas para cambiar en el juego con teclado:
Seleccionar 'Silent Fright' (Susto silencioso) sin sonido;
Seleccionar 'Freeze Frame' (Parar cuadro) para pausa;
Elegir 'Fang Length' (Largo de Colmillo) 1-3 para grado de dificultad – cuanto mas largo el colmillo, mas rápidamente le desangrás!

Barajas las opciones pulsando ENTER. Cuando las hayas experimentado todas, se te devuelve al menu de comienzo.

El Juego vuelve a lo siguiente:

Izquierda	Z	Bomba de Ajo	G
Derecha	X	Ajo Vivo	S
Abajo	N	Parar Cuadro	F
Arriba	B	Susto silencioso	W
Fuego	M	Largo de Colmillo	1

o usa un joystick para control directo y el boton de fuego para disparar el rifle de ajo.

La Pantalla

De izquierda a derecha, en los pliegues de las del vampiro, verás las siguientes leyendas:

Recuento sanguíneo: empieza a 1000 y disminuye rápidamente;
Llaves: el numero muestra cuantas llaves;
Bombas de Ajo: el numero muestra cuantas llevas;
Niveles: indica en que nivel de la Mansion estas;
Tantos: actuales y tanteos aitos son indicados;
Cuando durante el juego localices y recojas cada cual de las cinco armas que necesitas para destruir la Gran Vampira, aparecerán entre los pliegues de las alas.

NOSFERATU – EL VAMPIRO

por Piranha.

Instrucciones de carga.
Escriba a LOAD y luego pulse ENTER.

Su lucha para subyugar al vampiro consiste en tres partes:

EL CASTILLO DE DRACULA

Vd. se llama Jonathan Harker, un simple empleado de un agente de inmuebles, Renfield. El Conde Dracula quiere comprar una casa en su ciudad, Wismar. Le han enviado a su castillo para finalizar la venta, cuando Vd. descubre la verdadera identidad del Conde! que es un vampiro!

Entonces Vd. tiene que actuar rápidamente para protegerse, y proteger tambien los habitantes de Wismar. Si Nosferatu se mudara a la casa entonces podria controlar toda la ciudad y convertirla a toda la poblacion en vampiros.

Vd. ha dejado las escrituras de la casa sobre la mesa del comedor, pero han desaparecido. Tiene que encontrarlas y escapar lo antes posible. Nosferatu se encuentra los más peligroso por la noche cuando el portón del castillo esta cerrado. Vd. no puede escaparse hasta el amanecer cuando el vampiro se esconde. Mientras tanto puede que tenga que enfrentarse con animaluchos vampiros, pliegado por ratas, y alucinaciones creadas por Nosferatu para despistarle.

Puede encontrar armas y objetos que le ayuden a sobrevivir, pero la lucha contra los animaluchos le minarán las fuerzas.

LA CIUDAD DE WISMAR

Aquí se controla a Jonathan Harker, Lucy Harker y van Helsing. (el canudo de Lucy y admirador). Elija 1, 2 o 3 para cambiar el control de los personajes.

Nosferatu ha sido atraído a Wismar por el especial poder atractivo de Lucy. Sin saberlo Jonathan, su marido y van Helsing, ella es la única que puede destruirlo. Es indispensable mantenerla viva para ganar el juego.

Para asegurar tanto la sobrevivencia de Lucy como la de los habitantes de Wismar, los dos hombres tienen que destruir el creciente número de ratas con la peste y matar o mantener a distancia esos habitantes que ya han caído en el poder de Dracula. Durante el juego se lleva a cabo un censo de la población para calcular su éxito.

No se olvide, si Nosferatu continúa en posesión de las escrituras de la casa, tendrá una base segura desde la cual podría emprender su caza de sangre, y sena extremadamente poderoso. Si Vd. consiguió recuperar las escrituras en el castillo durante la primera parte de juego, entonces el Conde se verá obligado a vagar por las calles y a refugiarse de la luz del día donde pueda – en casas abandonadas, sótanos, etc.

Si se le atrapa suficiente tiempo sin que capture víctimas, la ansiedad para beber sangre crecerá sus deseos hacia Lucy se agudizarán. Entonces puede Vd. aprovechar la oportunidad de ténarle a la casa de Lucy y a su destrucción final

Si Nosferatu no tiene las escrituras de la casa, puede tratar de recuperárlas buscando al agente Renfield. Renfield, desgraciadamente en un manicomio, podría acceder Jonathan y van Helsing tienen que proteger a Renfield cercandole con ajo en el manicomio. No deben descuidarse – el estado mental de Renfield podría deshacer su labor.

Que ayuda tienen en su aparentemente interminable batalla contra la creciente amenaza de vampiros y pestilencia en la ciudad? El ajo naturalmente mantiene los vampiros a distancia, pero para matarlos se necesitan estacas. Estas no se encuentran facilmente a sea que tienen que improvisar.

No se olviden que como empleado de una agencia inmueble, Jonathan es el único que facilmente puede disponer de varios articulos utiles.

Si consiguen trasladar a Lucy con toda seguridad hacia su casa, descubren donde está Nosferatu y logran que les acompañe, entonces comienza l última parte de la odisea.

LA CASA DE LUCY

Siendo Lucy, Vd. es la única persona que puede destruir al vampiro. Jonathan y van Helsing desconocen el destino de Vd. y haciendo lo que creen es mejor para Vd., tratarán de mantenerla fuera del alcance de Nosferatu. Debe de encerrarles en su casa antes de continuar. No se olvide que aunque cooperan en la caza del vampiro, los dos hombres están enamorados de Lucy.

Una vez que se haya librado de ellos, puede conducir Nosferatu a su habitación en el lado este de su casa para las últimas horas de su pesadilla. Si consigue quedarse con Dracula hasta el amanecer, el reino de Nosferatu se acabará.

Teclas definibles en el programa.

AMSTRAD

Copyright: DRUIDCREST MUSIC LTD. 1985 *Sorti précédemment par CRL.

Concu par RICHARD O'BRIEN.

LE ROCKY HORROR SHOW

ARRETEZ D'EN REVER. TENTEZ LE COUP!

Il vous faut jouer le rôle soit de BRAD MAJORS soit de JANET WEISS, la fiancée de celui-ci (Vous pouvez choisir) pour faire échapper votre partenaire a un destin funeste: la petrification aux mains du docteur FRANK N. FURTER. Pour sauver votre partenaire, il vous faut remonter et actionner la Machine Anti-Meduse (la seule chose qui puisse inverser le processus de petrification).

Les composants de la machine ont été distribués ça et là dans le château. Vous avez pour but de les récupérer et puis les poser sur les planches a côté de votre partenaire petrifié(e).

Pour sa part, FRANKIE sait très bien que vous allez taches de sauver votre partenaire, et cela l'amuse de regarder vos efforts desoires.

La vitesse s'impose, car le château tout entier est un engin spatial, et le compte a rebours a deja commencé .

Mais BRAD, JANET et FRANKIE ne sont pas seuls – d'autres êtres errent dans le château .

RIFF-RAFF:	Maître d'hôtel bossu et maniaco-depressif
MAGENTA:	Dominette, la sœur de RIFF
COLUMBIA:	Une groupie
ROCKY HORROR:	Une créature
EDDIE:	Être experimental mal réussi et dans un etat de congelation. EDDIE se dégele de temps en temps et a donc besoin d'être reactive. (Il est en meme temps rockier et le petit ami de COLUMBIA.)

Que ces êtres soient ou non dangereux, a vous de resoudre . . . Mais voici trois conseils: ne vous approchez pas de la chambre a coucher lorsque FRANKIE est quelque part dans les parages. Faites bien attention, vous n'avez qu'une seule vie. Et l'essentiel:

ARRETEZ D'EN REVER, TENTEZ LE COUP!

OPTIONS

Pour répondre a la question "De qui voulez-vous jouer le rôle – BRAD ou JANET?" appuyez sur soit le "B" soit le "J".

A	Vers le haut	M	A droite
Z	Vers le bas	Espace	Ramasser/Actionner
N	A gauche	P	Pause ou manette

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez sur CTRL+petit ENTER puis PLAY et n'importe quelle touche.

N.E.I.L.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

Appuyez sur CTRL + petit ENTER, puis sur PLAY.

L'an 2199 – le vaisseau spatial 'EPIC' vient d'être surpris par un tourbillon de plasma qui a fait dévier le cosmonef a travers un vide spatial jusque dans des régions inconnues. Consecutif aux dégats provoqués par le tourbillon, et pour qu'on puisse effectuer des reparations d'urgence, le cosmonef a dû faire un atterrissage forcé sur un planète apparemment inhabité.

Pendant cette escale non prévue et à l'insu de l'équipage, le cosmonef a été atteint d'une forme de vie étrangère (ALF = Alien Life Form).

Aussitôt les réparations terminées, le cosmonef est reparti pour sa base principale: ALTONTRON. C'était à ce moment – la que l'équipage a pris conscience de cette forme de vie étrangère, l'ALF. Les investigations réalisées par le centre médical ont pu fournir les données suivantes:

1. L'ALF est une créature de type viral dont la phase d'incubation est de 12 jours.
2. Au bout de ces 12 jours, la créature se métamorphose en fliaques visqueuses capables de grandir et de se déplacer.
3. Peu de temps après, ces fliaques se transforment en monstre visqueux ambulant.
4. L'ultime transformation produit un gros monstre ambulant dont le propre est de lancer de gros morceaux visqueux. Quelques – uns de ces monstres semblent avoir le pouvoir de se rendre invisibles.

Plusieurs membres de l'équipage ont été tués par contact avec l'ALF. Le commandant de bord ayant donné l'ordre d'évacuer le cosmonef, et en attendant qu'on vienne à sa rescousse, l'équipage a été transfert par fuselage jusqu'à un planetóide a proximité. Le dernier évacué a actionné le système 'Désinfection Vaisseau', système dont les servo-droides chassent et détruisent les ALF se trouvant dans le cosmonef. En detectant la présence d'un ALF, ces servo-droides se detruisent automatiquement tout en laissant leurs cellules énergetiques.

On a lancé également un S.O.S.

TSS – EPIC AU COMMANDEMENT UFP
VAISSEAU ENVAHI PAR DES ALF
ENVOYEZ N.E.I.L.
DROIDES... MASSACRE... AIE!

Vous jouez le rôle de N.E.I.L., mercenaire moitié homme et moitié cyborg pouvant s'aventurer là ou nul être humain ne peut mettre le pied.

Une fois arrive à côté du cosmonef EPIC, vous montez a bord par fuscaeu pour détruire les ALF afin que l'équipage puisse remonter a bord et reprendre son voyage.

En bas de l'écran à droite vous verrez 3 symboles. De haut en bas ce sont:

LE COMPTOIR D'OXIGENE:
Lorsque celui-ci indique 0, N.E.I.L. perd une de ces vies. Si vous disposez d'une cellule energetique et que vous transferez l'énergie vers le comptoir, le symbole clignote.

LE COMPTOIR DE MUNITIONS:
Si celui-ci marque 0, c'est qu'il ne vous reste plus de munitions. Si vous disposez de deux cellules energetiques, appuyez sur ESPACE pour vous ravitailler.

L'ENGIN MALIN:
Pour vous servir de ce dispositif, il vous faut 3 cellules energetiques. Appuyez sur ESPACE pour détruire tous les ALF dans le vaisseau.

Et voilà. A supposer que vous soyez prêt a l'accepter, c'est la votre mission.

Bonne chance!

CLES: Redéfinissables.

Femmes vampires

Instructions pour le chargement:

Frappiez sur la touche Ctrl/Small, sur la touche Enter (retour) puis sur Play (jeu).

Weems, un comptable manqué, devenu dompteur de lions, trouvait la vie de cirque trop triste. Il décida dès lors de faire carrière comme chasseur de vampires. Il faîte à présent face à son défi le plus féroce.

Arme seulement d'un fusil à l'ail à tir rapide et d'une seule pilule d'ail vif, il s'est introduit de force dans le Château des Femmes Vampires. Tout en tirant, Weems doit se frayer un chemin à travers les six niveaux mortels du Château labyrinthique. Attaque de tous côtés par des chauves-souris aux griffes acérées, par des monstres de Frankenstein stupides et par des Femmes Vampires affamées, Weems doit recueillir une arme essentielle à chaque niveau. De temps en temps, une bouteille de sang lui permet de compenser la chute rapide de sa numération globaleure et quelques bombes à l'ail jetees ca et là aident Weems à survivre, mais la toute dernière des horreurs l'attend encore. Au niveau final du Château est tapie la Grande Vampire elle-même. Weems ne saura la détruire que s'il a recueilli toutes les armes dont il a besoin sur le chemin de bataille que le mene a son repaire. Puis il doit se battre pour sortir du Château. Weems n'a qu'un seul petit problème. Rester en vie!

LE JEU

Chacun des niveaux a son trace propre de corridors et de pieces encombrées de cercueils et grouillant de vilaines créatures avides de sang. Attention aux portes cachées dans les murs et aux blocs transporteurs magiques dans les planchers. Le fusil à l'ail de Weems tire des particules d'ail si minuscules que les munitions de celui-ci sont plus ou moins illimitées. Il peut aussi recueillir des dires (pour toutes les portes verrouillées), des bouteilles de sang rafraichissantes pour rehausser sa numération globaleure que s'affaiblit et les quelques bombes à l'ail disséminées ça et là.

Les bombes à l'ail font disparaître les vilaines créatures de l'écran. Weems peut aussi avaler à tout moment son unique pilule à l'ail vif pour se donner une immunité à court-terme contre les suceurs de sang. Ceci peut s'avérer pratique soit au début du jeu pour vous donner l'occasion de vous habituer au jeu, soit plus tard lorsque les choses deviennent plus sérieuses!

Une fois que les suceurs de sang ont été effacés de l'écran, vous pouvez faire sauter les cercueils. Ceci permet de garder la zone libre parce que les chauves souris en particulier se rassemblent autour de ceux-ci. Les Femmes Vampires sont bien plus difficiles à tuer et ce sont des rusées!

Les objets dont vous aurez besoin pour tuer la Grande Vampire se trouvent dans des boîtes, une à chaque niveau. Les cinq objets sont les suivants: un jalon, un maillet, un morceau de mega-ail, un miroir et un crucifix.

Si Weems tue la Grande Vampire, il devra quitter le Château sans tarder. Les vilaines créatures enragées à tous les niveaux n'apprécient pas beaucoup de voir leur Reine renversée; Weems peut donc s'attendre à quelques difficultés!

Une fois chargé, le jeu est piloté par des menus.

Sélectionnez les options sur le clavier ou avec la manette de jeu.

Introduisez vos initiales au clavier, frappez sur la touche ENTER et la bataille commence! Servez-vous de l'option de réorganisation apparaissant sur le menu initial pour ce que suit:

reorganiser les touches pour jeu au clavier,
sélectionner "Silent Fright" pour couper le son,
sélectionner "Freeze Frame" pour créer une pause,
choisir "Fang Length" (1-3) pour le niveau de difficulté – plus les griffes sont longues, plus vite votre sang est sucé!

Vous parcourez les options de réorganisation en enfonçant la touche ENTER. Lorsque toutes les options sont organisées, vous vous retrouvez au menu de démarrage.

Le jeu prend les valeurs implicites suivantes:

Vers la gauche	Z	Bombe à l'ail	G
Vers la droite	X	Ail vif	S
Vers le bas	N	Figer l'image	F
Vers le haut	B	Peur silencieuse	W
Tir	M	Longueur de griffe	1

ou bien servez vous de la manette de jeu pour la commande de la direction et le bouton de tir pour laisser déchaîner le fusil à l'ail.

VISUALISATION SUR ECRAN

En allant de gauche à droite, dans les pls des ailes des vampires, vous verrez les inscriptions suivantes:

numérotation globaleure: commence à 100 et diminue rapidement;
diefs: le nombre indique combien vous en avez sur vous;
bombes à l'ail: le nombre indique combien vous en avez sur vous;
niveau: indique à quel niveau du Château vous vous trouvez;
points: indique le nombre de points actuel et les nombres de points élevés;
au cours de jeu, lorsque vous découvrez l'emplacement de chacune des cinq armes dont vous avez besoin pour détruire la Grande Vampire et que vous les ramassez, celles-ci apparaîtrnt dans les pls des ailes.

NOSFERATU LE VAMPIRE

de Piranha.

Instructions de chargement:

Appuyez simultanément sur CTRL+ENTER.

puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Votre lutte pour vaincre le Vampire comprend trois parties:

LE CHATEAU DE DRACULA

Vous êtes Jonathan Harker, employé innocent de l'agent immobilier Renfield. Le Comte Dracula souhaite acheter une maison dans votre ville natale, Wismar. On vous a envoyé à son château pour régler la vente, mais vous découvrez la véritable identité du Comte – c'est un Vampire!

Maintenant, vous devez agir vite pour vous protéger, vous-même et les habitants de Wismar, sa puissance. Si Nosferatu emménage dans la maison, il pourrait bientôt contrôler toute la ville et transformer les habitants innocents de la ville en vampires!

Vous avez laissé les actes notariés pour la maison sur la table de la salle à manger, mais ils ont disparu. Vous devez les trouver et vous échapper dès que vous pouvez. C'est la nuit que Nosferatu est le plus dangereux, quand les portes du château sont verrouillées. Vous ne pouvez vous échapper qu'au jour, quand le Vampire se tapis. En attendant, il se peut que vous deviez vous battre avec des vampires, des rats atteints de la peste et des hallucinations creées par Nosferatu pour vous dérouter.

Vous pouvez trouver des armes et des objets pour vous aider à survivre, mais la lutte contre les bêtes de Mal va saper votre énergie.

LA VILLE DE WISMAR

Ici, vous contrôlez Jonathan Harker, Lucy Harker et van Helsing (beau-frère et admirateur de Lucy). Choisissez 1, 2 or 3 pour changer de contrôle de personnage. Nosferatu a été attiré à Wismar par le pouvoir special d'attraction de Lucy. A l'insu de Jonathan, son mari, et de van Helsing, elle est la seule qui puisse le détruire. Vous devez la garder en vie pour pouvoir gagner la partie.

Pour assurer à la fois la survie de Lucy et la protection des habitants de Wismar, les deux hommes doivent détruire le nombre croissant de rats atteints de la peste et tuer ou tenir en echec ceux parmi les habitants qui ont déjà succombé au pouvoir du Vampire. Un recensement est effectué pendant la partie pour évaluer votre succès.

N'oubliez pas, si Nosferatu est en possession des actes pour la maison, il aura une base sûre a partir de laquelle il pourra exercer sa recherche de sang, et il sera extrêmement puissant. Si vous réussissez a récupérer les actes au château dans la première phase de la partie, le comte sera alors obligé de parcourir les rues et de s'abriter du jour la ou il peut – dans des maisons inhabitées, des caves, etc. . . .

Si l'est bloqué suffisamment longtemps sans attraper de victimes, la soif de sang de Nosferatu augmentera et son désir pour Lucy deviendra plus irresistible. Vous pouvez alors en profiter pour l'attirer dans la maison de Lucy et l'amener à sa destruction définitive.

Si Nosferatu n'a pas les actes pour la maison, il peut essayer de les récupérer en recherchant l'agent immobilier, Renfield. Renfield, maintenant malheureusement dans un asile psychiatrique, pourrait accéder a la requete de Nosferatu. C'est le rôle de Jonathan et de van Helsing de protéger Renfield en déposant de l'ail autour de l'asile.